TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON




Por los expertos de



¡Gratis!



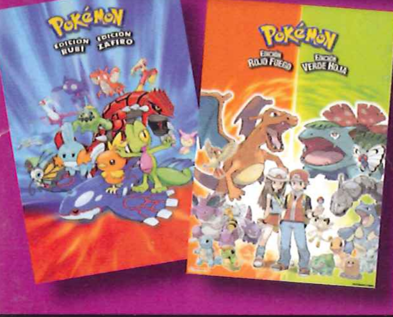



El Profesor Oak cuenta sus últimos descubrimientos

4 PÓSTERS POKéMON

¡Vuelven los juegos más clásicos de Pokémon!






ZONA POKéMON

¡Las creaciones más chulas de los Pokéartistas!




¡Guía paso a paso!

# POKéMON RANGER 2

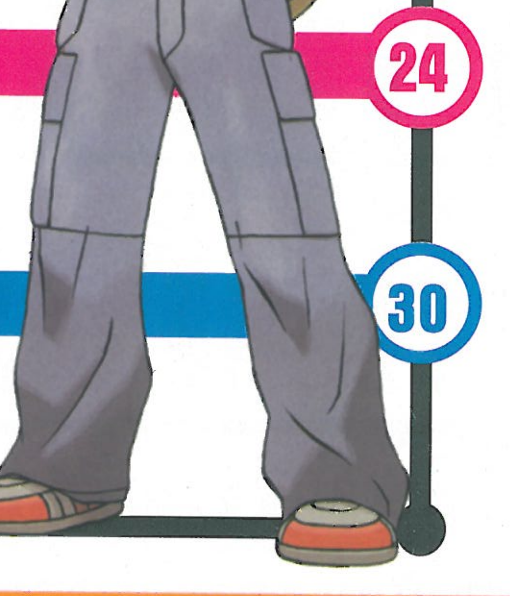
Suplemento de Nintendo Acción nº 195





# PokémON





## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON


■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Luis Martínez •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda y Jorge Cavero

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos**: Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director Recursos Humanos**: Gerardo González •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Directora de Márketing**: Belén Fernández ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial**: José E. Colino •**Jefe de servicios comerciales**: Jessica Jaime•**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Publicidad**: Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

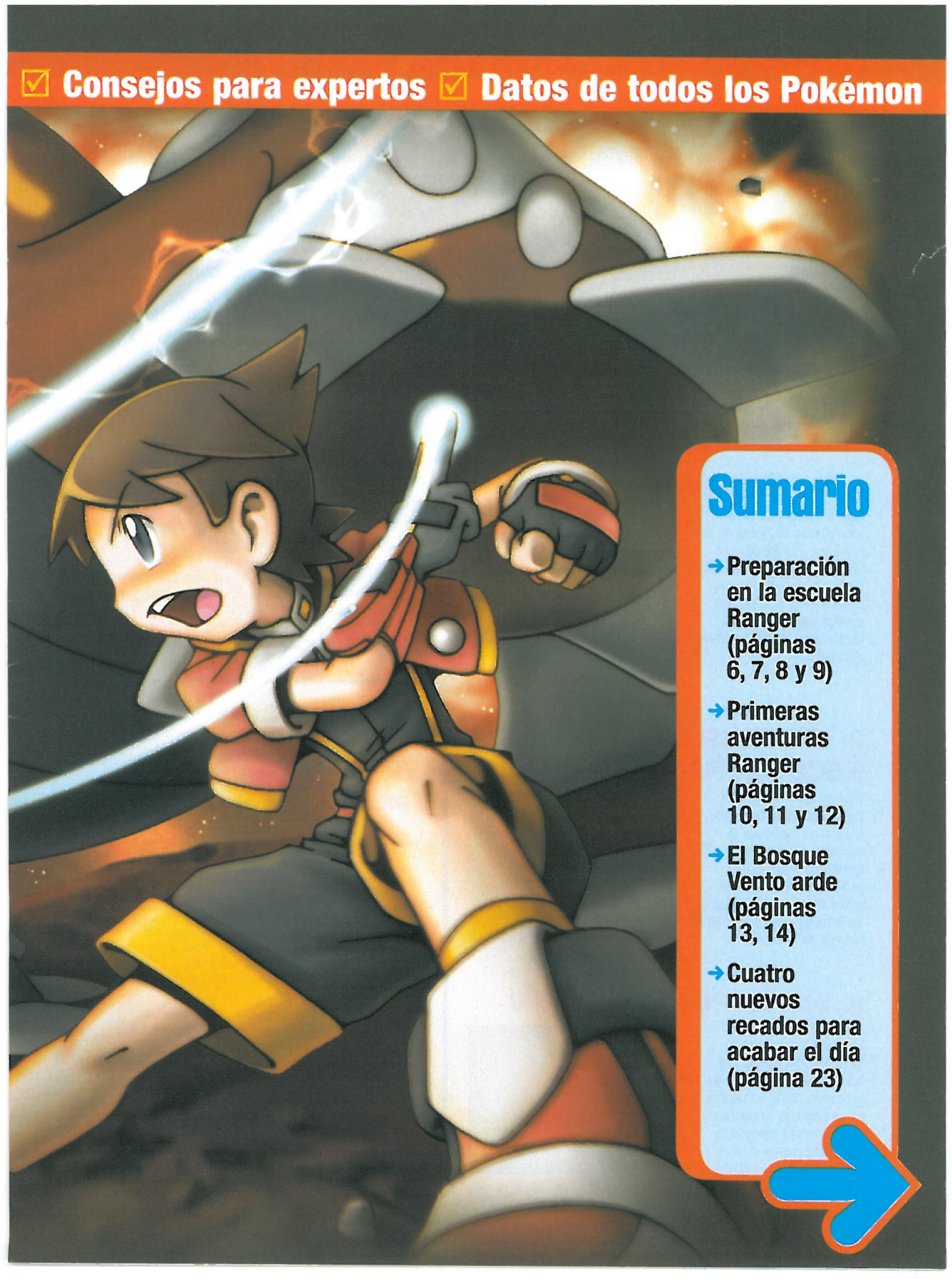
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-25632-2005




# Guía de maestros
# POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

Vamos paso a paso por el mundo de Almia. Tras los consejos que dimos en el número anterior, toca adentrarse en profundidad y con detalle en el desarrollo de este nuevo Pokémon. De gran ayuda te servirá el listado de Pokémon en cada zona, con una ficha completísima de todos sus datos.


☑ Consejos para expertos ☑ Datos de todos los Pokémon
Sumario
→ Preparación en la escuela Ranger (páginas 6, 7, 8 y 9)
→ Primeras aventuras Ranger (páginas 10, 11 y 12)
→ El Bosque Vento arde (páginas 13, 14)
→ Cuatro nuevos recados para acabar el día (página 23)

# PREPARACIÓN EN LA ESCUELA RANGER



**¡Bienvenido a tu nuevo mundo! ¿No estás nervioso? Tranquilo, la Srta. Abril te presentará a tus nuevos amigos, y después podrás empezar con tu primera lección con el capturador escolar. Sigue leyendo y entérate de más cosas.**

## 1. TU PRIMERA LECCIÓN

Con el Capturador escolar haz círculos alrededor de los Pokémon y captúralos. La Srta. Abril te enseña el menú del juego, y te dice que no puedes llevar más de tres contigo. Así que deberás liberar al siguiente Pokémon que captures.




## 2. UN TOUR POR LA ESCUELA RANGER

Tras ver cómo funcionan las Máquinas de Guardado, te das una vuelta por la escuela, mientras Ritmi te informa sobre otros personajes. En el piso de arriba escubres las Máquinas de Recarga, que recuperan la energía del Capturador.




## 3. EL RESPETO DE SILVIO

Al salir de la Sala de Entrenamiento, Amanda te pide que captures a la banda de Bidoof que se ha escapado. Silvio no tardará en montar una competición. Pero tú logras capturar 4, casi tantos como él, y por ello te empieza a respetar…



## CONSEJOS

### ¡Riega las plantas!

No te olvides de volver más tarde con un Pokémon que pueda usar Mojar, para regar ese obstáculo tan curioso con forma de arbolito… Si lo haces, ¡un Bonsly furioso te atacará!

### La Estatua Promesa

Si tocas las Estatua Promesa verás que se puede destruir con el movimiento Placaje de Nivel 5. Hmm… ¿Qué se esconderá debajo de la estatua?

## ¡Hazte con todos!

### Zona: Patio Escuela

| | |
|---|---|
| **PICHU** | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-001<br>● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar<br>● **Mov. Campo:** Recargar x1<br>● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **BIDOOF** | ● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-004<br>● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal<br>● **Mov. Campo:** Destruir x1<br>● **Información:** De vez en cuando finge un ataque<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **TAILLOW** | ● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-006<br>● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 56 |
| **BUDEW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-007<br>● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta<br>● **Mov. Campo:** Placaje x1<br>● **Información:** Ataca lanzando semillas<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **BONSLY** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-030<br>● **Grupo:** Roca ● **Pokéayuda:** Roca<br>● **Mov. Campo:** Placaje x1<br>● **Información:** Ataca lanzando piedras<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 86 |

## OBSTÁCULOS

| Zona: Patio Escuela | |
|---|---|
| **CAJA** | ● **Número:** 2 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x1<br>● **Pokémon cercanos:** Bidoof<br>● **Informacion:** Es una caja de madera vacía. No hace falta mucha fuerza para romperla. |
| **VALLA DE MADERA** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Corte x1<br>● **Pokémon cercanos:** Taillow<br>● **Informacion:** Valla de madera tan endeble que resulta muy fácil de cortar. |
| **ARBOLITO** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Mimo Bonsly<br>● **Mov. Campo necesitado:** Mojar x1<br>● **Pokémon cercanos:** Squirtle<br>● **Informacion:** Nadie sabe quién ni cuándo lo han plantado. Al parecer, grita si alguien lo riega. |

## CONSEJOS

### ¡No te olvides de Pichu!

Puede que todavía los Pokémon no presenten mucha dificultad de captura y no te hagan mucho daño, pero tienes a un Pokémon con el movimiento Recargar disponible por si acaso: Pichu.

### ¡Capturas múltiples!

Para capturar a los 4 Gastly a la vez, mejor espera a que estén todos muy juntos para rodearlos. Si tienes problemas, entonces intenta capturarlos por separado. Será más fácil.

## ¡Hazte con todos!

| Zona: Plaza Progreso | |
|---|---|
| **BIDOOF** | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-004<br>● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal<br>● **Mov. Campo:** Destruir x1<br>● **Información:** De vez en cuando finge un ataque.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **TAILLOW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-006<br>● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 56 |
| **SQUIRTLE** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-011<br>● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua<br>● **Mov. Campo:** Mojar x1<br>● **Información:** Lanza por la boca chorros de agua.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 77 |

## 4. LA PRUEBA DE VALOR

Esa noche, Ritmi y Silvio te someten a la prueba de valor. Recupera 4 Capturadores escolares escondidos en 4 clases distintas.

**1.** El primero está en tu clase, tras romper la Caja al lado de la pizarra, con la ayuda de Bidoof.

**2.** Búscalo en la clase del Sr. Óseo, y ¡evita a los Zubat y Bidoof!

**3.** Ve a la Biblioteca. Primero atrapa al Bidoof del pasillo para abrirte paso destruyendo Cajas.

**4.** En la Sala de Profesores, busca al Pichu que lo tiene.







## OBSTÁCULOS

| Zona: Plaza Progreso | |
|---|---|
| **ESTATUA PROMESA** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x5<br>● **Pokémon cercanos:** -<br>● **Informacion:** Tiene grabados los sueños de ex alumnos. A su alrededor hay marcas en el suelo. |

## 5. UN MISTERIOSO LABORATORIO

Para ir al laboratorio, atrapa un Bidoof para abrirte camino por el sótano, pues deberás cortar unas Cajas. Atrapa al Zubat y rompe las Vallas de madera. Te acercas a la puerta y... Atrapa a todos los Gastly para completar la prueba de valor.




## 6. EL LADRÓN DE CAPTURADORES

Los Capturadores de la Sala de Profesores han desaparecido. Hay uno en el centro del patio y otro en las escaleras de entrada. Hay un hombre en la entrada de la Escuela Ranger. Al huir, golpea un árbol. Tras ayudarle, reconoce el robo.



## ¡Hazte con todos!

### Zona: Prueba de valor

| | |
|---|---|
| **PICHU** | ● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-001<br>● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar<br>● **Mov. Campo:** Recargar x1<br>● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **BIDOOF** | ● **Número:** 6 ● **Ranger Dex:** R-004<br>● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal<br>● **Mov. Campo:** Destruir x1<br>● **Información:** De vez en cuando finge un ataque.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **BUDEW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-008<br>● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta<br>● **Mov. Campo:** Placaje x1<br>● **Información:** Ataca lanzando semillas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **ZUBAT** | ● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-014<br>● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** Revolotea y ataca con ondas ultrasónicas. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 84 |
| **GASTLY** | ● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-017<br>● **Grupo:** Fantasma ● **Pokéayuda:** Fantasma<br>● **Mov. Campo:** Poder Psique x1<br>● **Información:** Ataca escupiendo bolas terroríficas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 40 |

## OBSTÁCULOS

### Zona: Prueba de valor

| | |
|---|---|
| **CAJA** | ● **Número:** 11 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x1<br>● **Pokémon cercanos:** Bidoof<br>● **Informacion:** Es una caja de madera vacía. No hace falta mucha fuerza para romperla. |
| **VALLA DE MADERA** | ● **Número:** 2 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Corte x1<br>● **Pokémon cercanos:** Zubat<br>● **Informacion:** Valla de madera tan endeble que resulta muy fácil de cortar. |

## 7. EL LECHERO MIEDOSO

Te toca hacer prácticas en la Base Ranger de Ventópolis junto a Silvio. En la entrada, el lechero está agarrado a un árbol y pidiendo ayuda. Ayudadle a dispersar los Bidoof, pero ¡ojo!, parece ser bastante más resistente...




## CONSEJOS

### El abrazo de Slakoth

Siempre que veas un árbol frondoso en el camino, pídele a algún Pokémon que use Placaje sobre él. Si tienes suerte, ¡una rara especie de Pokémon caerá del árbol! En este caso se trata de un Slakoth.

### Una cueva oculta

En la entrada a la Escuela Ranger, una gran Roca cubre la entrada a una cueva. Regresa más tarde con un Pokémon que tenga el movimiento Destruir de Nivel 2, para averiguar lo que hay dentro.

## ¡Hazte con todos!

### Zona: Entrada Escuela

| | |
|---|---|
| **PICHU** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-001<br>● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar<br>● **Mov. Campo:** Recargar x1<br>● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **TAILLOW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-006<br>● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 56 |
| **BUDEW** | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-007<br>● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta<br>● **Mov. Campo:** Placaje x1<br>● **Información:** Ataca lanzando semillas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **SLAKOTH** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-032<br>● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** No suele hacer nada, pero podría dar un zarpazo muy de vez en cuando.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |

## OBSTÁCULOS

### Zona: Entrada Escuela

| | |
|---|---|
| **ÁRBOL FRONDOSO** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Nido Slakoth<br>● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x1<br>● **Pokémon cercanos:** Budew, Bonsly<br>● **Informacion:** Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en su interior. |
| **ROCA** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x2<br>● **Pokémon cercanos:** -<br>● **Informacion:** Es una roca común que resulta fácil de romper si se golpea con fuerza. |

| ¡Hazte con todos! | |
|---|---|
| Zona: Camino Escuela | |
| TAILLOW | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-006 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 56 |
| BUNEARY | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-020 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** Ataca saltando con rapidez y se revuelve para cargar. ● **Exp.:** 11 ● **Energía:** 71 |

## 8. UN PAQUETE DELICADO

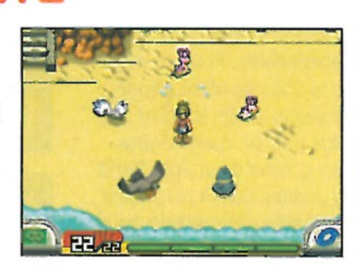
Tras llegar a Ventópolis, no parece haber nadie en la Base Ranger, pero en realidad te han dejado un paquete con una nota. Debes recogerlo y llevarlo al Monte Brisa, que está al oeste de la ciudad. Ya allí, los Ranger te esperan con hambre. Sí, hambre, pues el paquete en realidad contenía, ¡la comida! No habéis hecho una misión en serio, ¡habéis hecho de simples recaderos!






## 9. ELIGE A TU POKéMON ACOMPAÑANTE

En mitad de la comida, llega corriendo un chico y te dice que los Pokémon de la playa se han vuelto locos. El equipo Ranger se pone manos a la obra, y enseguida llegáis a Playa Céfiro, donde todos los Pokémon dan vueltas como mareados. Barlow toma el mando enseguida. Él e Hilario se encargan de los Shellos. A Silvio, a Layla y a ti os tocan los restantes: Starly, Pachirisu y Munchlax. Elige cuál quieres capturar, pero piensa que éste será tu primer Pokémon que te acompañe en la aventura.






## CONSEJOS

### Starly

Su Poké Ayuda de tipo Volador es la más efectiva de las tres, pero la más complicada de usar, pues hay que controlar el viento.

### Munchlax

Su Poké Ayuda de tipo Normal apenas si es útil, pero no tendrás que preocuparte por usarla bien, sólo fortalece el Capturador.

### Pachirisu

Su Poké Ayuda de tipo Eléctrico no ayuda a la línea de captura, pero permite crear chispas que rellenan la amistad y paralizan.



## 10. LA CEREMONIA DE GRADUACIÓN

Unas semanas más tarde llega por fin el momento que esperabas: la graduación. En mitad de la ceremonia, el suelo bajo la Escuela empieza a temblar. ¿Qué está pasando? ¡Un par de Tangrowth enormes están provocando los temblores! Toda la escuela huye ante estos enormes Pokémon, pero tú y Silvio aceptáis el reto de capturarlos.





## JEFE FINAL

### Tangrowth

● **Energía:** 180 ● **Clase:** 20 ● **Ataque:** Ataca lanzando polvo venenoso

Este primer enemigo final es muy resistente, pero sus ataques no te darán mayor problema. Su Polvo Veneno tiene un gran alcance, pero lo puedes esquivar fácilmente sin romper la línea de captura. Basta con mantener la línea de captura detrás del Tangrowth tras hacer la última redada. El propio Tangrowth te avisará con un grito cuando vaya a atacar. Por lo demás, es muy lento al moverse, lo que hace que sea fácil hacer redadas y capturarlo.

# PRIMERAS AVENTURAS RANGER



**Bueno, bueno, prepárate para afrontar tus primeras misiones como auténtico Ranger. Ya tienes los galones, la ropa y hasta el capturador oficial. Ahora solo falta que te leas los 7 puntos en que te explicamos cómo seguir avanzando.**

## 1. GALONES DE RANGER

Al llegar a la Base Ranger, te darán tu ropa y también un Capturador oficial de Ranger. Genial, pues te permitirá usar algunas Poké Ayudas bastante interesantes. Hilario se encargará de explicarte cómo se usan. Préstale mucha atención.




### CONSEJOS

**Déjate Poké Ayudar**

Ahora que puedes usar las Poké Ayudas de los tipos Planta, Volador, Normal, Agua, Roca, Eléctrico y Recargar, acuérdate de usar a los Pokémon apropiados cuando te encuentres en apuros dentro de alguna batalla.

**¡Caen como nueces!**

Golpea el Árbol frondoso del Sendero Chicole para encontrar a Seedot. Los Budew te ayudarán con su Placaje.

### ¡Hazte con todos!

| Zona: Sendero Chicole | |
|---|---|
| **BUDEW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-007<br>● **Grupo:** Planta ● **Pokéayuda:** Planta<br>● **Mov. Campo:** Placaje x1<br>● **Información:** Ataca lanzando semillas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **SEEDOT** | ● **Número:** 3 ● **Ranger Dex:** R-004<br>● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal<br>● **Mov. Campo:** Destruir x1<br>● **Información:** De vez en cuando finge un ataque.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |

### OBSTÁCULOS

| Zona: Sendero Chicole | |
|---|---|
| **ÁRBOL FRONDOSO** | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Nido Seedot<br>● **Mov. Campo necesitado:** Placaje x1<br>● **Pokémon cercanos:** Budew<br>● **Informacion:** Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en su interior. |

## 2. REPARTIENDO EL PERIÓDICO

Tras las presentaciones, Barlow te indica tu primera misión: repartir 'El Heraldo de Vento' con Hilario. Así conocerás Ventópolis y sus alrededores. Primero vas a la casa de Mimí, donde conoces a sus Happiny y a sus padres. Luego entras en la casa de la Gran Berta y Juanín, donde conoces a la familia al completo. Ya en Pueblo Chicole, pasas por las casas de Paulina, Kiko, la de tu vecina y la de tus padres. Al final, vais a buscar al Sr. Bosquedal a Playa Céfiro. Allí te espera tu Pachirisu, que empieza a seguirte sin descanso... Parece que ya has entregado todos los periódicos, así que acaba tu primera misión y vuelves a la Base Ranger.






## CONSEJOS

### El Pokémon acompañante

El Pokémon que hayas elegido –Starly, Munchlax o Pachirisu– te seguirá a todas partes. Cada vez que hagas una redada a un Pokémon salvaje, se llenará su barra de amistad, y cuando esté llena, ¡podrás usar su Poké Ayuda! Intenta reservarla para momentos cruciales.

### Evita la baba de Shellos

Cuando veas la baba que van dejando los Shellos tras de sí, ¡no te lances a darte un revolcón! Si lo haces, tu Capturador perderá una parte de energía. Espera a que el Shellos deje de soltar babas para pasar a su lado.

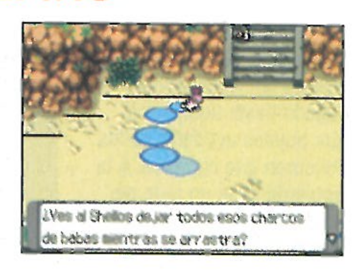
## ¡Hazte con todos!

### Zona: Playa Céfiro

| | |
|---|---|
| **STARLY** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-023 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** - ● **Información:** Ataca embistiendo y lanzando remolinos. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 90 |
| **MUNCHLAX** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-027 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** - ● **Información:** Ataca revolviéndose sin parar. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 100 |
| **PACHIRISU** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-026 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Eléctrico ● **Mov. Campo:** - ● **Información:** Ataca descargando electricidad por todo el cuerpo. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 90 |
| **PICHU** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-001 ● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar ● **Mov. Campo:** Recargar x1 ● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 68 |
| **BIDOOF** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-004 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Destruir x1 ● **Información:** De vez en cuando finge un ataque. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| **TAILLOW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-006 ● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 56 |
| **SHELLOS** | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-037 ● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua ● **Mov. Campo:** Mojar x1 ● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua. ● **Exp.:** 14 ● **Energía:** 105 |
| **GLAMEOW** | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-039 ● **Grupo:** Normal ● **Pokéayuda:** Normal ● **Mov. Campo:** Corte x1 ● **Información:** Ataca dando zarpazos. ● **Exp.:** 11 ● **Energía:** 112 |

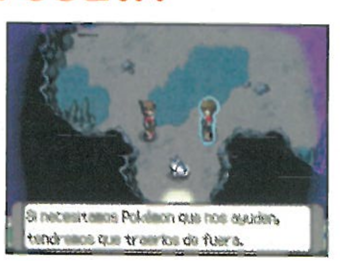
## 3. DE VUELTA EN PLAYA CÉFIRO

Al día siguiente, Barlow te informa de que se oyen ruidos raros en Playa Céfiro, y os encarga a Hilario y a ti ir a investigar en la Cueva Marina con la bajamar. Playa Céfiro ahora tiene más arena, y unos Shellos merodean la zona, ¡evita sus babas!




## 4. BUSCANDO AYUDA FUERA DE LA CUEVA

Al entrar en la cueva, los ruidos aumentan... ¡todos los Pokémon dan vueltas mareados! Un Zubat os ve y te ataca... pero tras capturarlo, no logras su ayuda. Necesitarás Corte, así que ve a por el Glameow que está al norte de Playa Céfiro.




## 5. LA MÁQUINA EXTRAÑA

Una misteriosa máquina de color rojo se encuentra al lado de los Pokémon mareados. Al investigar, descubres que se puede destruir usando Mojar de Nivel 2. ¡Encuentra a algún Pokémon con él!




## CONSEJOS

### Unas curiosas rocas

Esas pequeñas rocas en mitad del camino... ¡las he visto moverse! Seguro que si usas Mojar en ellas aparece una sorpresa...

### ¡Cueva oculta!

En la estancia más ruidosa se encuentra un agujero hacia otra cueva, pero está bloqueado por una roca. Usa Destruir de Geodude o Nosepass contra ella y encontrarás una... Roca dura. Qué roca más curiosa... ¡Gastrodon, usa Mojar!

## 6. PRIMERO, A POR NOSEPASS



Avanzas a la siguiente estancia... parece que los efectos del ruido no han llegado hasta aquí, por lo que puedes ayudarte de los Pokémon que captures. A la izquierda oyes un grito de Gastrodon, pero una gran roca bloquea el camino. Para destruirla, da con algún Pokémon con el movimiento Destruir de Nivel 2. Te vale Nosepass, que está al fondo de la cueva cogiendo el camino de la derecha.

### ¡Hazte con todos!

**Zona: Cueva Marina**

| | |
|---|---|
| PICHU | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-001<br>● **Grupo:** Eléctrico ● **Pokéayuda:** Recargar<br>● **Mov. Campo:** Recargar x1<br>● **Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 66 |
| ZUBAT | ● **Número:** 5 ● **Ranger Dex:** R-014<br>● **Grupo:** Volador ● **Pokéayuda:** Volador<br>● **Mov. Campo:** Corte x1<br>● **Información:** Revolotea y ataca con ondas ultrasónicas. ● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 84 |
| SQUIRTLE | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-011<br>● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua<br>● **Mov. Campo:** Mojat x1<br>● **Información:** Lanza por la boca chorros de agua.<br>● **Exp.:** 10 ● **Energía:** 77 |
| SHELLOS | ● **Número:** 4 ● **Ranger Dex:** R-037<br>● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua<br>● **Mov. Campo:** Mojar x1<br>● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua.<br>● **Exp.:** 14 ● **Energía:** 105 |
| GASTRODON | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-038<br>● **Grupo:** Agua ● **Pokéayuda:** Agua<br>● **Mov. Campo:** Mojar x2<br>● **Información:** Ataca escupiendo bolas de agua y lanzando montones de barro.<br>● **Exp.:** 25 ● **Energía:** 560 |
| GEODUDE | ● **Número:** 2 ● **Ranger Dex:** R-041<br>● **Grupo:** Roca ● **Pokéayuda:** Roca<br>● **Mov. Campo:** Destruir x1<br>● **Información:** Ataca lanzando piedras.<br>● **Exp.:** 13 ● **Energía:** 126 |
| GRAVELER | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-042<br>● **Grupo:** Roca ● **Pokéayuda:** Roca<br>● **Mov. Campo:** Destruir x2<br>● **Información:** Ataca lanzando piedras y rocas.<br>● **Exp.:** 30 ● **Energía:** 747 |
| NOSEPAS | ● **Número:** 1 ● **Ranger Dex:** R-044<br>● **Grupo:** Roca ● **Pokéayuda:** Roca<br>● **Mov. Campo:** Destruir x2<br>● **Información:** Ataca lanzando piedras.<br>● **Exp.:** 17 ● **Energía:** 252 |

### OBSTÁCULOS

**Zona: Cueva Marina**

| | |
|---|---|
| VALLA DE MADERA | ● **Número:** 2 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Corte x1<br>● **Pokémon cercanos:** Glameow<br>● **Informacion:** Valla de madera tan endeble que resulta muy fácil de cortar. |
| MÁQUINA EXTRAÑA | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Rubio<br>● **Mov. Campo necesitado:** Mojar x2<br>● **Pokémon cercanos:** Gastrodon<br>● **Informacion:** Máquina tétrica que hace un ruido horrible. Parece demasiado pesada para moverla con facilidad. |
| ROCA | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x2<br>● **Pokémon cercanos:** Nosepass<br>● **Informacion:** Es una roca común que resulta fácil de romper si se golpea con fuerza. |
| ROCA PEQUEÑA | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Obstáculo<br>● **Mov. Campo necesitado:** Destruir x1<br>● **Pokémon cercanos:** Geodude, Nosepass<br>● **Informacion:** Roca normal y corriente de las que abundan junto a los caminos. Rómpela para pasar. |
| ROCAZA | ● **Número:** 2 ● **Clase:** Mimo Geodude<br>● **Mov. Campo necesitado:** Mojar x 1<br>● **Pokémon cercanos:** Shellos, Squirtle, Gastrodon<br>● **Informacion:** Una roca redonda que suele escasear cerca del agua. |
| ROCA DURA | ● **Número:** 1 ● **Clase:** Mimo Graveler<br>● **Mov. Campo necesitado:** Mojar x 2<br>● **Pokémon cercanos:** Gastrodon<br>● **Informacion:** Una roca grande y pesada de las que suelen despeñarse en las montañas. |

## 7. LUEGO, A POR GASTRODON



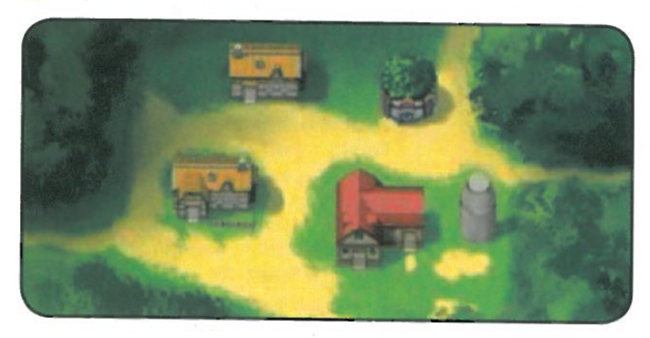

Tras destruir la gran roca, encuentras a un Gastrodon. Lo capturas y vas a destruir la máquina de color rojo. Con ello, los Pokémon de la cueva se calman y huyen. Todo ha vuelto a la normalidad, y decides llevarte la pesada máquina a la Base Ranger.

### CONSEJOS

**Para Gastrodon**

Gastrodon tiene mucha resistencia, pero es bastante lento, por lo que es fácil rodearle. Evita sus disparos de agua dejando la línea de captura fuera de su zona frontal cuando pegue un grito. Cuando lance una bola de barro creando una ciénaga, trata de rodear a Gastrodon junto a la ciénaga... es más complicado pero así no disparará agua en un rato.

# ¡EL BOSQUE VENTO ARDE!



**Barlow os envía a los rangers novatos a ver qué está sucediendo. Hay mucho humo pero no se ven llamas. Diablos, ¿qué está pasando aquí? Bueno, no esperes más y sigue leyendo para enterarte de todo.**

## 1. ¡AL RESCATE DE LOS HAPPINY!

En el bosque hay una chica que se niega a irse sin sus Happiny. El primero está cerca de un Árbol frondoso frente al río: no cruces el puente ni te adentres en el bosque por el camino del sur. Llévaselo de vuelta a Mimí.




### CONSEJOS

**¡Socorro! ¡Un nido de avispas!**

Ten cuidado con el último Árbol frondoso de la zona sur del bosque... no contiene un Weedle, sino un Beedrill.

**Tortuga a la cereza**

Si tienes problemas para capturar a los Wartortle, siempre puedes usar la Poké Ayuda de Cherubi de tipo Planta, que es muy efectiva contra ellos.

### CONSEJOS

**Plaga de Weedle**

Si sacudes los Árboles frondosos del principio del bosque con el Placaje de Cherubi, te encontrarás con Leedle salvajes.

**Esmérate en las capturas de evento**

Cuando captures un Pokémon de evento, intenta siempre lograr el Rango S, ¡quién sabe si volverás a enfrentarte a esta especie de Pokémon!

## 2. LOS TRONCOS EN LLAMAS BLOQUEAN EL CAMINO

Por el sur, un tronco ardiendo y 4 Budew te cerrarán el paso. Captura a un Wartortle cruzando el puente al Norte. Vuelve con él al tronco y apágalo. Los demás Happiny están en un claro a la derecha y otro a la izquierda después. Dáselos a Mimí.



## 3. LA DANZA LLUVIA DE BLASTOISE

Para continuar adentrándote en el bosque, debes capturar al Wartortle que se encuentra en el claro más allá del último Happiny. Con él podrás eliminar uno de los troncos en llamas que bloquean el camino que se dirige hacia el Norte.



### CONSEJOS

**Para Blastoise**

Blastoise es otro Pokémon lento pero de una resistencia increíble... De hecho, tendrás que darle más de 30 redadas para capturarlo. Procura tener la línea de captura detrás del Blastoise cuando vaya a usar su Hidrobomba. En el momento de usar Agua Lodosa, cuando haga un charco en el suelo, lo mejor es hacer redadas más grandes que incluyan a Blastoise y también al charco, o sólo a Blastoise si se separa de él.

## OBSTÁCULOS

| Zona: Bosque Viento 1 | |
|---|---|
| ÁRBOL FRONDOSO | Número: 1 Clase Nido Weedle y 2 Clase Nido Beedrill<br>Mov. Campo necesitado: Placaje x1<br>Pokémon cercanos: Cherubi<br>Informacion: Árbol robusto con ramas y hojas grandes. Puede que algún Pokémon se esconda en él. |
| TRONCO EN LLAMAS | Número: 3 Clase: Obstáculo<br>Mov. Campo necesitado: Mojar x2<br>Pokémon cercanos: Wartortle<br>Informacion: Tronco caído que ha salido ardiendo. Su fuego es intenso y será difícil apagarlo. |

## ¡Hazte con todos!

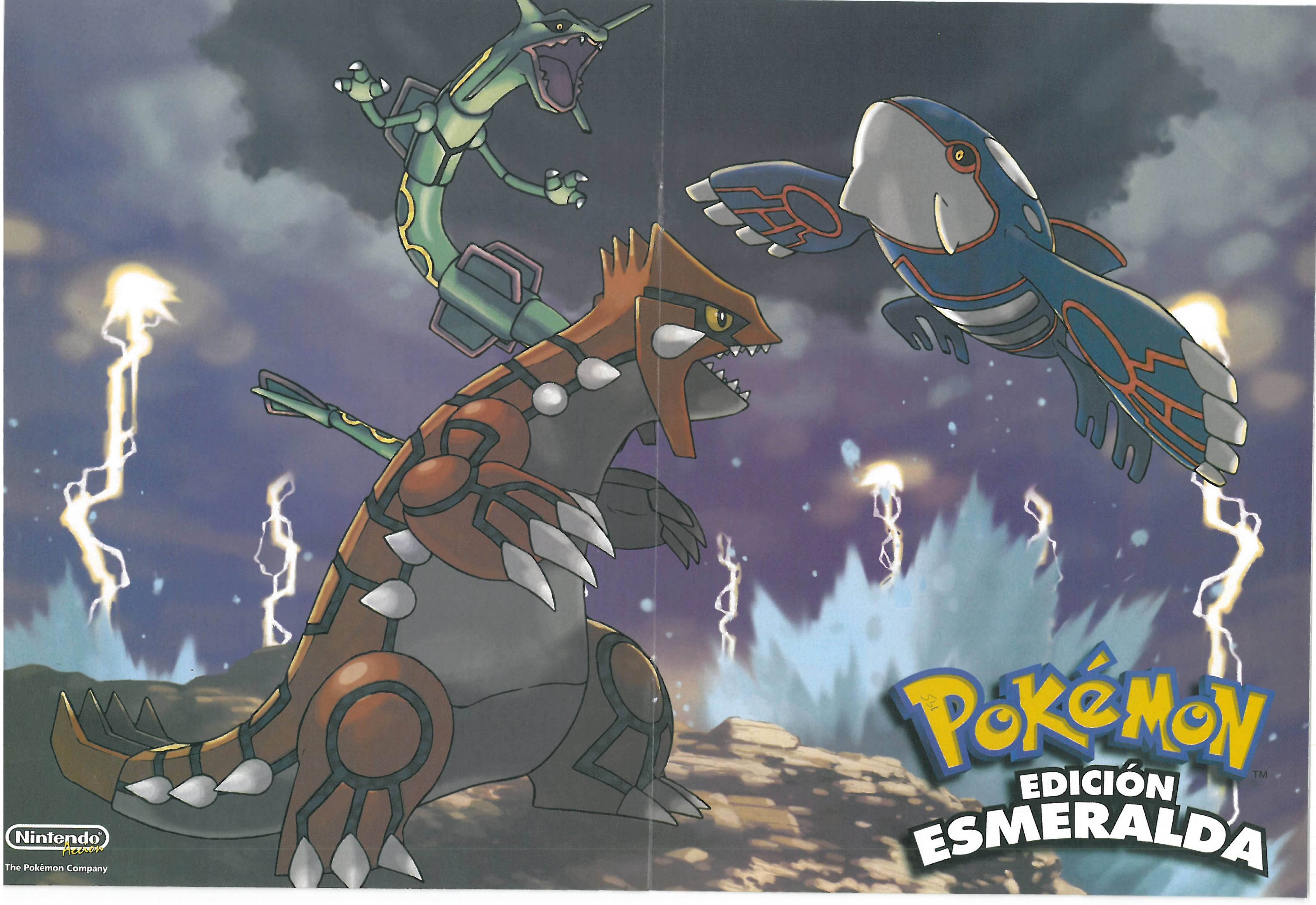
| Zona: Bosque Viento 1 | |
|---|---|
| PICHU | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-001<br>**Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Recargar<br>**Mov. Campo:** Recargar x1<br>**Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 66 |
| TAILLOW | **Número:** 2 **Ranger Dex:** R-006<br>**Grupo:** Volador **Pokéayuda:** Volador<br>**Mov. Campo:** Corte x1<br>**Información:** Ataca lanzando ráfagas de viento.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 56 |
| WARTORTLE | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-012<br>**Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua<br>**Mov. Campo:** Mojar x2<br>**Información:** Lanza por la boca chorros de agua.<br>**Exp.:** 14 **Energía:** 87 |
| BUDEW | **Número:** 4 **Ranger Dex:** R-007<br>**Grupo:** Planta **Pokéayuda:** Planta<br>**Mov. Campo:** Placaje x1<br>**Información:** Ataca lanzando semillas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 66 |
| HAPPINY | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-022<br>**Grupo:** Normal **Pokéayuda:** Normal<br>**Mov. Campo:** Dstruir x1<br>**Información:** Al saltar provoca ondas de choque y además ataca lanzando rocas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 100 |
| CHERUBI | **Número:** 4 **Ranger Dex:** R-047<br>**Grupo:** Planta **Pokéayuda:** Planta<br>**Mov. Campo:** Placaje x1<br>**Información:** Ataca lanzando semillas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 185 |
| SHINX | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-049<br>**Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Eléctrico<br>**Mov. Campo:** Electrizar x1<br>**Información:** Ataca descargando electricidad por todo el cuerpo. **Exp.:** 10 **Energía:** 143 |
| WEEDLE | **Número:** 2 **Ranger Dex:** R-057<br>**Grupo:** Bicho **Pokéayuda:** Bicho<br>**Mov. Campo:** Placaje x1<br>**Información:** Ataca lanzando una seda pegajosa.<br>**Exp.:** 12 **Energía:** 195 |
| BEEDRILL | **Número:** 1 **Ranger Dex:** R-058<br>**Grupo:** Bicho **Pokéayuda:** Bicho<br>**Mov. Campo:** Destruir x2<br>**Información:** Vuela a toda velocidad y ataca con aguijón venenoso. **Exp.:** 16 **Energía:** 202 |

## ¡Hazte con todos!

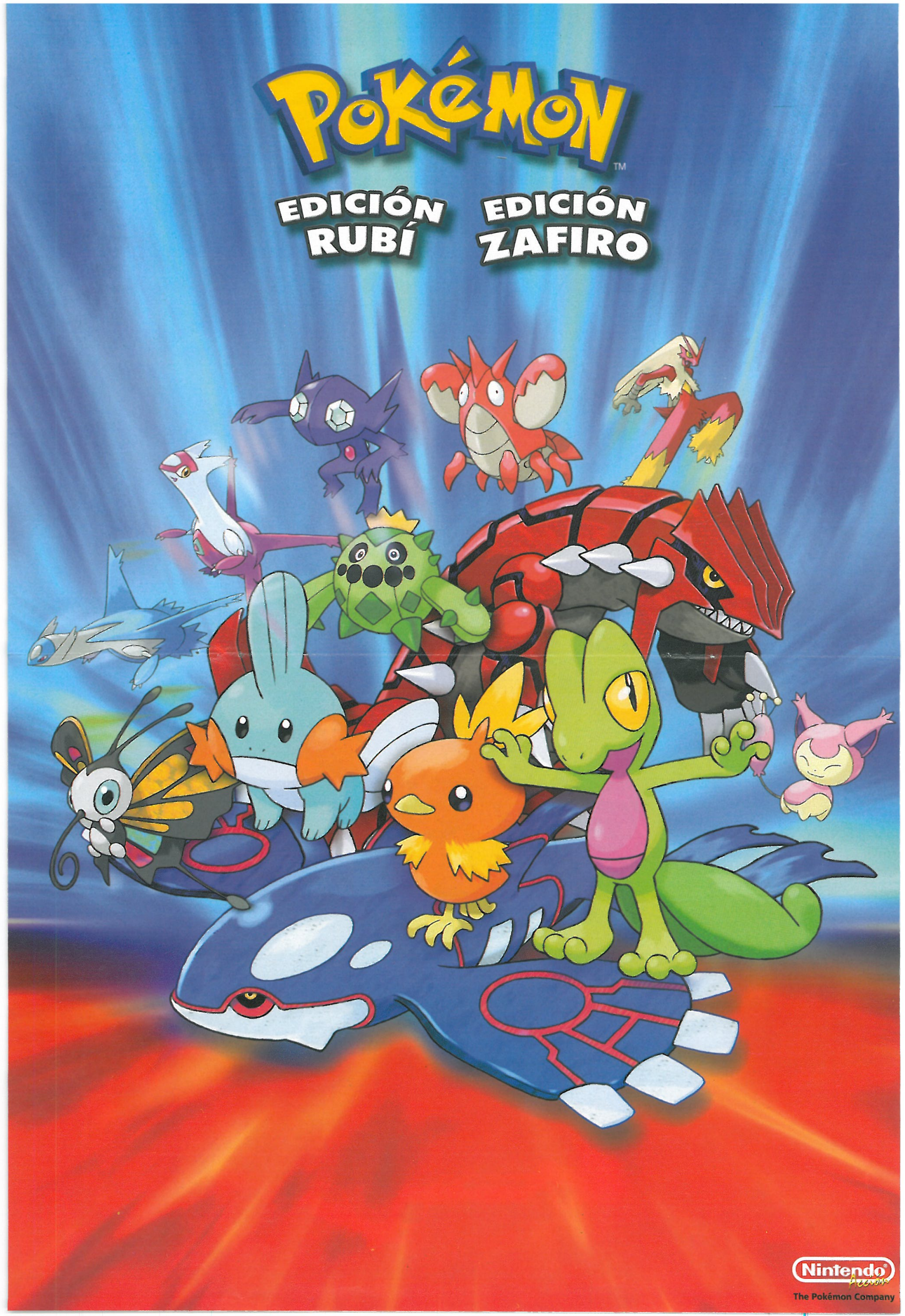
| Zona: Bosque Viento 2 | |
|---|---|
| PICHU | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-001<br>**Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Recargar<br>**Mov. Campo:** Recargar x1<br>**Información:** Ataca lanzando descargas eléctricas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 65 |
| ROSELIA | **Número:** 2 **Ranger Dex:** R-009<br>**Grupo:** Planta **Pokéayuda:** Planta<br>**Mov. Campo:** Corte x2<br>**Información:** Ataca esparciendo polen.<br>**Exp.:** 13 **Energía:** 228 |
| WARTORTLE | **Número:** 2 **Ranger Dex:** R-012<br>**Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua<br>**Mov. Campo:** Mojar x2<br>**Información:** Lanza por la boca chorros de agua.<br>**Exp.:** 14 **Energía:** 187 |
| BLASTOISE | **Número:** 1 **Ranger Dex:** R-013<br>**Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua<br>**Mov. Campo:** Danza Lluvia<br>**Información:** Ataca lanzando potentes chorros de agua por los cañones de su lomo.<br>**Exp.:** 40 **Energía:** 870 |
| CHERUBI | **Número:** 2 **Ranger Dex:** R-047<br>**Grupo:** Planta **Pokéayuda:** Planta<br>**Mov. Campo:** Placaje x1<br>**Información:** Ataca lanzando semillas.<br>**Exp.:** 10 **Energía:** 185 |
| SHINX | **Número:** 1 **Ranger Dex:** R-049<br>**Grupo:** Eléctrico **Pokéayuda:** Eléctrico<br>**Mov. Campo:** Electrizar x1<br>**Información:** Ataca descargando electricidad por todo el cuerpo. **Exp.:** 10 **Energía:** 143 |
| GROTLE | **Número:** 1 **Ranger Dex:** R-053<br>**Grupo:** Planta **Pokéayuda:** Planta<br>**Mov. Campo:** Placaje x2<br>**Información:** Lanza hojas para atacar como si fueran dagas. **Exp.:** 30 **Energía:** 750 |
| BUIZEL | **Número:** 1 **Ranger Dex:** R-055<br>**Grupo:** Agua **Pokéayuda:** Agua<br>**Mov. Campo:** Mojar x1<br>**Información:** Ataca escupiendo bolas de agua.<br>**Exp.:** 13 **Energía:** 135 |
| COMBEE | **Número:** 3 **Ranger Dex:** R-059<br>**Grupo:** Bicho **Pokéayuda:** Volador<br>**Mov. Campo:** Corte x1<br>**Información:** Ataca liberando ráfagas de viento.<br>**Exp.:** 13 **Energía:** 140 |

## OBSTÁCULOS

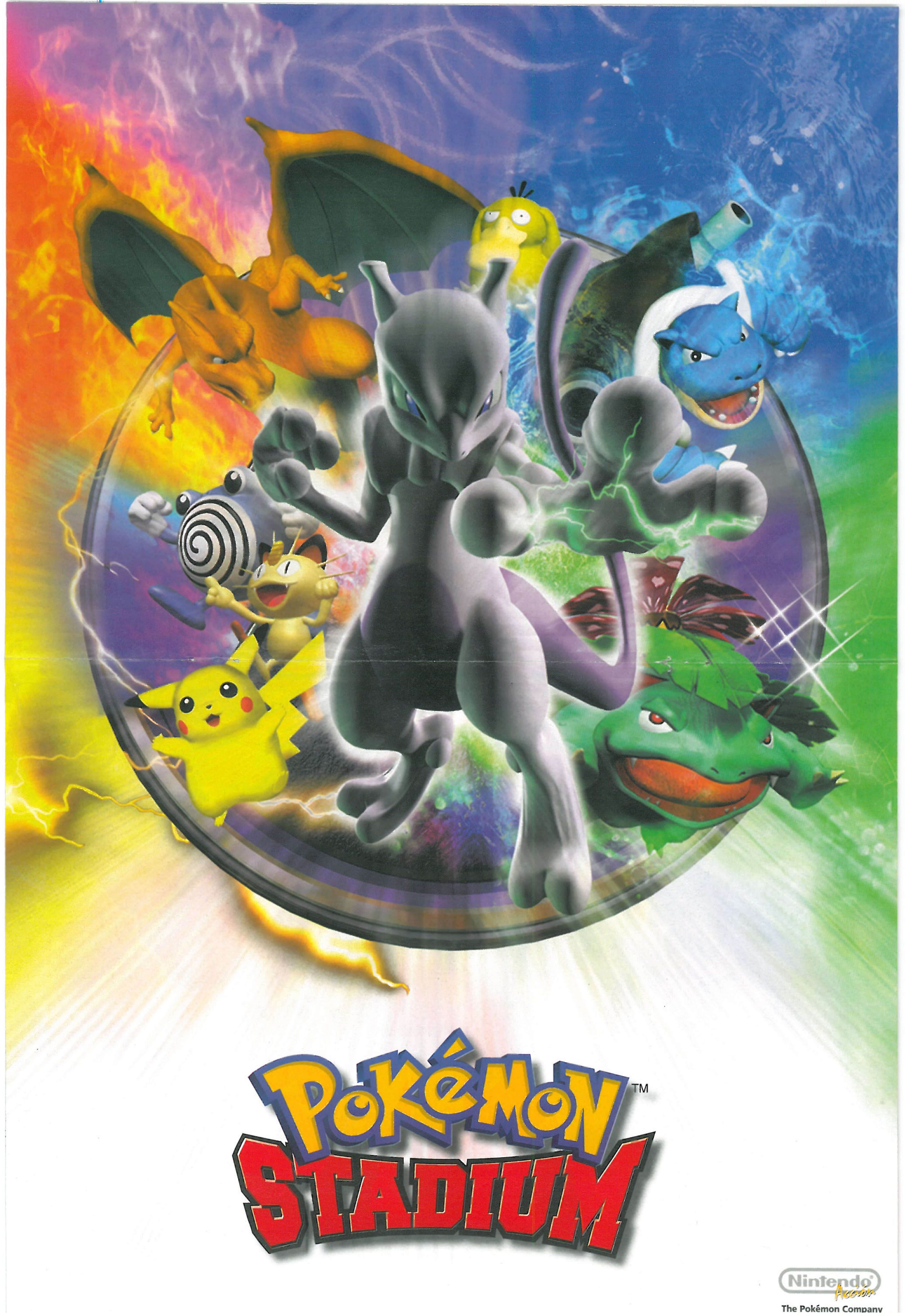
| Zona: Bosque Viento 2 | |
|---|---|
| MUELLE | Número: 1 Clase: Zona ?<br>Mov. Campo necesitado: Surf<br>Pokémon cercanos: Floatzel<br>Informacion: Usa Surf para poder navegar por el río. |



POKéMON
EDICIÓN
ESMERALDA
Nintendo
Acción
The Pokémon Company

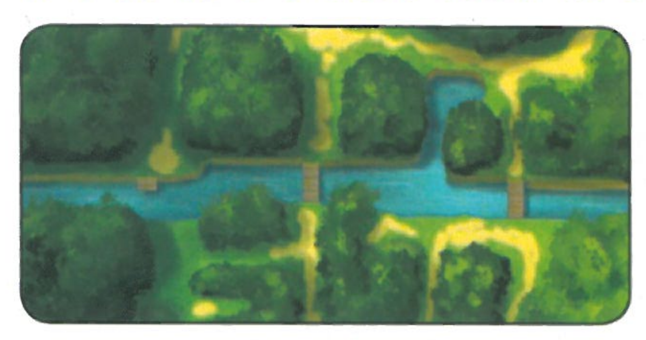

POKÉMON™
EDICIÓN RUBÍ
EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo Acción
The Pokémon Company


POKéMON™
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA
Nintendo
The Pokémon Company



POKéMON™
STADIUM
Nintendo®
The Pokémon Company

# CUATRO NUEVOS RECADOS PARA ACABAR EL DÍA



**Al acabar la misión en el bosque, Barlow te sugiere que vayas a cumplir algunos Recados. En el directorio han aparecido 4 nuevos Recados de gente de Ventópolis y alrededores. Deberás cumplir un par de ellos para continuar la aventura, pero lo mejor es cumplirlos todos según estén disponibles.**

## CONSEJOS

### Menú de Recados

Puedes ver la lista de Recados pendientes en el menú. Hay hasta 60 Recados en el juego, por lo que saber cuáles ir haciendo es buena idea. El directorio te muestra recados realizados y pendientes, la ubicación de la persona interesada y una breve descripción.

## 1. COMBEE ME PREOCUPA

Una anciana te espera cerca de la Base Ranger. Te pide que le traigas un Combee del Bosque Vento. Se encuentran en la zona del bosque antes en llamas, y son fáciles de capturar, aunque rápidos. Te premiará con la mejora Defensa Eléctrico.




## 2. ELIMINA LOS TRONCOS

Tras el incendio, varios troncos han caído en los caminos del Bosque Vento. Tu misión será eliminarlos, usando Pokémon con Corte de nivel 2, como el Roselia que se encuentra en la zona del bosque profunda. La recompensa: la mejora para el Capturador, Línea Larga. El primer tronco está donde te cruzaste con el primero en llamas, camino al sur del primer puente. El segundo está bloqueando el puente oeste, al norte de la pareja de troncos en llamas.





## 3. BAJO EL PUENTE

Una de tus vecinitas en Pueblo Chicole te pide ayuda… está muy asustada porque ha oído unos ruidos muy raros bajo el puente que conduce a la Escuela Ranger. Tienes que ir a investigar. Cuando llegas al puente, aparece la niña con sus amigos, y de pronto un Floatzel salvaje sale del agua y se posa en el puente, para luego salir corriendo. ¡Así que los ruidos eran eso! Pese a tratarse de una broma, te recompensan con una Defensa Agua.






## 4. EXTRAÑAS CAJAS EN LA PLAYA

Ve a Playa Céfiro y destruye las cajas que encuentres. En realidad sólo hay una nueva caja, que el Bidoof de la zona hará trizas con Destruir. Tras leer un misterioso mensaje, el chico viene a darte las gracias. La recompensa es una Defensa Normal.



## CONSEJOS

### Mejorando el Capturador

Si has hecho todos los Recados, ahora tu Capturador no recibirá daño de los ataques de tipo Planta, Eléctrico, Agua o Normal de poder inferior o igual a 3. La línea de captura debería ser también un 50% más larga.

# EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



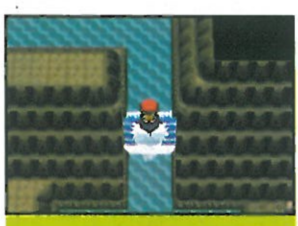
**¡¡Uff! Este mes ha habido una avalancha de preguntas sobre movimientos, ataques y niveles de evolución de los Pokémon. He hecho un esfuerzo por recordar datos y he intentado ser lo más claro posible. Por eso, veréis las siguientes páginas llenas de tablas. Creo que es la mejor forma de responder a este tipo de preguntas. Venga, aquí volvemos con la Revista Pokémon.**

## SALIR DE LA CUEVA VICTORIA

Hola profesor Oak, me llamo Toni y tengo 9 años. Tendría algunas preguntas:

1.- ¿Cómo puedo pasarme la Calle Victoria?

Hola Toni, voy a intentar hacer un resumen de todos los pasos que debes seguir para encontrar la salida. Desde el inicio, avanza hasta cruzar tres puentes y entonces usa treparrocas para poder bajar. Sigue hacia la izquierda hasta llegar a unas escaleras que te permitirán subir. Continúa ese camino hasta que llegues a otras escaleras, súbelas y sal por la cueva que se ve. Después, continúa por el único camino que hay hacia abajo; rompe y empuja las rocas para poder pasar. Más adelante encuentras un anciano al que debes derrotar. Una vez que lo venzas, podrás bajar por las escaleras que hay a su espalda. Entonces cruzas el puente que ves hacia la derecha y usas treparrocas para bajar. Sigue por el único camino posible hasta que llegues a otras escaleras. Así darás a una nueva zona, ve hacia la derecha y podrás entrar en una zona de agua. Surfea hacia el norte y, en la parte de más arriba, verás una cascada que debes subir con la habilidad M007. Sigue hacia la izquierda y, al pasar otra zona de agua, llegarás a unas escaleras por donde debes salir. Atravesarás un puente, a continuación debes ir hacia el sur y después a la derecha para poder subir usando el Treparrocas, y cruzar por encima de ese puente. Continúa el camino hacia el norte para encontrar la salida.



CALLE VICTORIA. El camino es complicado, tendrás que usar tus habilidades para trepar paredes y subir cascadas si quieres llegar al final del recorrido.

2.- ¿A qué nivel aprende A bocajaro mi Staravia?

A ninguno, este ataque no lo aprende Staravia a ningún nivel.

3.- ¿Dónde está el Parque Compi?

Abandona el Pueblo Arena para llegar a la Ruta 221 y sigue el camino que hay hasta el final. El parque está en esa misma ruta. No tiene pérdida.

*Toni Krentzien.*
*Barcelona.*

## POKéMON RANGER... Y NOTICIAS DE PLATINO

Hola, es la primera vez que escribo y me gustaría mucho que lo publicase.

**TREPARROCAS ES UNA HABILIDAD ESENCIAL PARA ATRAVESAR LA CALLE VICTORIA. TENDRÁS QUE USARLA HASTA TRES VECES A LO LARGO DEL RECORRIDO.**

1.- Me han dicho que hay un nuevo juego en Japón que se llama Pokemon Platino y que va a haber un mundo donde podremos conseguir a Arceus, Darkrai y Shaymin evolucionado. ¿Es eso verdad?

Es verdad, y de hecho el mes pasado publicamos un avance especial sobre él. Ahora no podemos contarte más, tan sólo que esperamos que llegue a España a lo largo de 2009.

2.- En Pokémon Ranger 2, ¿cuántos Pokémon se pueden capturar?

270.

*Miguel Guindos López.*
*Email.*

## MUNDO MISTERIOSO 2 Y POKéMON PERLA

¡Buenas a todos! Tengo unas dudas sobre Pokemon Mundo Misterioso 2 y Pokemon Perla. Espero sus respuestas. Gracias.

1.- En Mundo Misterioso 2, qué hay que hacer para pasar al capítulo "La Leyenda de Scizor". Ya he hablado con Mr. Mime en Aldea Tesoro y puedo ir a Isla Ventisca, pero no me ha puesto que comience el capítulo.

Si puedes ir a la Isla, eso es que ya ha comenzado o que no te has dado cuenta y te has pasado el cartel. Sigue jugando y entrarás en el siguiente capítulo.

2.- ¿Habrá algún Moviplaya de Pokémon Perla en Almería?

Pues no lo sabremos hasta el año que viene. Ten en cuenta que las fechas y lugares se deciden poco antes de cada evento. Además te recuerdo que no lo organizamos nosotros en la revista, así que es

una pena pero no podemos decirte mucho más de momento.

***Francisco Ortega Hita.***
*Almeria.*

## BUSACANDO A MUNCHLAX

1.- ¿Me podéis decir cómo puedo conseguir a Munchlax en Diamante?
Claro, en árboles de miel. Tienes que untar la miel en los árboles dorados y pasar al cabo de unas horas hasta que aparezca.

***Kevin García González.***
*Email.*



MUNCHLAX. Para encontrarlo busca los árboles amarillos y úntalos bien de miel, tendrás que volver pasado un tiempo a ver si los has conseguido atraer.

## Y TAMBIÉN A FEEBAS EN POKéMON DIAMANTE

**Hola profesor Oak. Me llamo Pedro y soy de Cartagena. Tengo 11 años y es la primera vez que escribo; por favor publique mis preguntas:**

1.- En Pokémon Diamante, ¿dónde aparece Snorunt?
Lo puedes encontrar en la rutas 216 y 217, pero sólo si usas el Poké-Radar. Tienes que haber completado el juego y poseer la Pokédex Nacional.

2.- Elekid, en Pokémon Diamante aparece usando la entrada de GBA, ¿con el rojo fuego o con el verde hoja?
Con Rojo Fuego.

3.- ¿Feebas se captura con la caña vieja? Si es con otra por favor díganmelo.
Hay quien asegura que lo ha capturado usando una caña vieja



SUPERCAÑA. Es mejor coger está caña en la Zona Combate para capturar los Pokémon de agua más escurridizos.

o caña buena, pero yo siempre que lo he capturado ha sido con la Supercaña... te recomiendo probar con ella si se te resiste. Ya sabes que puedes localizar esta caña en la Zona Combate.

4.- Sé que Feebas está en el Monte Corona, pero me puede decir dónde está, porque hay 3 zonas con agua.
Es algo difícil encontrarlo, de modo que te intentaré explicar el proceso que hay que seguir para dar con él. De entre todos los lugares donde se puede pescar (me refiero a todos los cuadraditos, no a las zonas, es decir a cada posición en la que se puede pescar) sólo aparece en 4 de ellos y esos lugares cambian cada día aleatoriamente. Así que el único modo de encontrarlo de manera segura sería ir posición a posición probando en todas sin dejarte ninguna y en el mismo día. Además, en la posición donde aparece Feebas puede aparecer otro Pokémon, por lo tanto deberíamos pescar en cada uno varias veces (3 ó 4) para asegurarte de que ahí no aparece.

5.- En Pokémon Oro, ¿dónde se consigue a Mr. Mime?
Se consigue en dos localizaciones. Por un lado está en la Ruta 21 en estado salvaje, y por otro puedes obtenerlo en ciudad Azulona como premio en el casino.

6.- Sé puede poner más de un bote de miel en un árbol especial pero, ¿Munchlax aparece si pones mucha miel?
Es cuestión de suerte que aparezca una vez que has puesto la miel, da igual que pongas mucha o poca. Eso sí, cuantos más árboles pringues de miel más fácil será que aparezca.

***Pedro Julio Gutiérrez Valdivieso.***
*Cartagena.*

## DARKRAI Y EL ATAQUE BRECHA NEGRA

**Hola profesor, me llamo Pau y es la segunda vez que escribo; la anterior no me respondiste.**

**ATAQUES DE DARKRAI**

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Tinieblas | 1 |
| Anulación | 1 |
| Ataque Rápido | 11 |
| Hipnosis | 20 |
| Persecución | 13 |
| Pesadilla | 19 |
| Doble Equipo | 25 |
| Niebla | 31 |
| Brecha Negra | 37 |
| Embargo | 43 |
| Come Sueños | 49 |
| Pulso Umbrío | 55 |




BRECHA NEGRA. Este ataque sólo lo tiene Darkrai, ¡duerme a tus contrincantes sin esfuerzo!

1.- En este verano conseguí un Darkrai en Moviplaya y quisiera saber si aprende Percha Negra como en la película y a qué nivel.
Supongo que quieres decir Brecha Negra, el movimiento exclusivo de este Pokémon que duerme a los Pokémon. Si te refieres a éste, lo aprende en el nivel 66. De todas formas te pongo todos sus ataques con sus niveles (cuadro de arriba).

2.- La contraseña de Pokémon Ranger, ¿cuál es? Lo dijiste en una revista pero no la encuentro.
Lo he dicho muchas veces, pero la vuelvo a repetir: C58f t3WTVn79. Y para poderla poner tienes que pulsar R, X e Izquierda en la cruceta de control al mismo tiempo (donde eliges las misiones de Red Ranger).

3.- En el Pokémon Mundo Misterioso Exploradores del tiempo, ¿hay algún truco para pasarse la mazmorra de Dialga con algún tipo de Pokémon específico?
No, intenta llegar con un nivel alto en tus Pokémon y con muchos objetos. No hay ninguna fórmula mágica para derrotarlo...y la verdad es que es bastante complicado.

***Pau Macia.***
*Email.*

## LA CAPA MÁGICA

**Hola profesor Oak, soy de Málaga y este año no pude ir al Moviplaya, quería preguntarle si:**

1.- ¿Se hará otro Moviplaya con Darkrai en 2009 o puedo enviar mi Perla a alguna dirección como se hizo para conseguir a Deoxys?
Mas eventos seguro que habrá, pero no sé si para Darkrai o no... En cuanto a mandarlo tendrías que preguntarlo en Nintendo España. Mira en su página web www.nintendo.es para ver si tienen alguna información. O ponte en contacto con ellos en esa misma página de internet.

2.- ¿Para qué sirve Capa Mágica?
Si usas este ataque harás que los movimientos como Drenadoras y otros que producen estados de paralización, envenenamiento, confusión o sueño, le afecten al Pokémon que ataca en vez de a ti.

3.- ¿Para conseguir a Oh-ho tengo que purificar a los 48 oscuros de Colosseum?
Sí, pero además, tienes que derrotar a los 100 entrenadores en el Monte de Batalla en el Modo Combate. Y lograrlo sin usar Pokémon de GBA, sólo con los del Modo Historia.

***Jose M. Muñoz Bayo***
*Email.*

## BURMY Y SUS EVOLUCIONES

Hola prof. Oak, me llamo Antonio y espero que responda a mis preguntas, por favor:

**1.- Tengo el juego de Pokémon Diamante y tengo un Ninjask, ¿cómo puedo tener un Shedinja?**
Si tienes a Ninjask poco puedea hacer… al que necesitas es a Nincada y para que evolucione a Shedinja debes subirle al Nivel 20. Cuando llegue, deberías tener al menos una Pokéball y un espacio libre en tu equipo.



BURMY. Este simpático Pokémon puede encontrarse en tres formas distintas, ¡tendrás que buscar muy bien para encontrar todas!

**2.- ¿Cómo puedo tener las tres evoluciones de Burmy? Por favor explícalo detalladamente.**
A ver, ya sé que es una cuestión con un poco de lío, pero vamos a tratar de explicarlo lo más sencillo posible. Burmy evoluciona a dos Pokémon diferentes (y no tres) cuando alcanza el nivel 20: Wormadam (si el Burmy es hembra) y Mothim (si es macho). Lo que ocurre es que Burmy puede tener tres formas distintas (dependiendo de cada forma tiene un color u otro) y cuando evoluciona a Wormadam puede ser también de tres formas distintas dependiendo del color original del Burmy que evoluciona. Si quieres tener las tres formas de Wormadam tendrías que evolucionar a tres Burmy hembra, y cada uno de una forma distinta. Para que Burmy aparezca de una u otra forma o para que sea hembra o macho, lo único que se puede hacer es buscar y buscar, porque no hay ningún truco para conseguir uno determinado y menos fácilmente. Prueba a capturarlos en árboles distintos, en zonas distintas, y a ver si tienes suerte.

**3.- ¿A qué nivel evoluciona Pineco y qué ataques aprende y a qué nivel?**
Evoluciona al nivele 31 y tiene los ataques que lees aquí debajo.

### ATAQUES DE PINECO

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Placaje | 1 |
| Protección | 1 |
| Autodestrucción | 6 |
| Derribo | 9 |
| Giro Rápido | 12 |
| Venganza | 17 |
| Don Natural | 20 |
| Vendetta | 28 |
| Explosión | 31 |
| Def. Férrea | 34 |
| Giro Bola | 39 |
| Doble Filo | 42 |

### ATAQUES DE LUXRAY

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Placaje | 1 |
| Malicioso | 1 |
| Carga | 1 |
| Malicioso | 5 |
| Carga | 9 |
| Mordisco | 13 |
| Chispa | 18 |
| Rugido | 23 |
| Contoneo | 28 |
| Triturar | 35 |
| Colmillo Rayo | 42 |
| Cara Susto | 49 |
| Chispazo | 56 |

### ATAQUES DE FLOATZEL

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Colmillo Hielo | 1 |
| Bomba Sónica | 1 |
| Gruñido | 1 |
| Hidrochorro | 1 |
| Ataque Rápido | 1 |
| Ataque Rápido | 3 |
| Pistola Agua | 6 |
| Persecución | 10 |
| Rapidez | 15 |
| Acua Jet | 21 |
| Triturar | 26 |
| Agilidad | 29 |
| Torbellino | 39 |
| V. Cortante | 50 |

### ATAQUES DE EMPOLEON

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Placaje | 1 |
| Gruñido | 1 |
| Burbuja | 1 |
| Gruñido | 4 |
| Burbuja | 8 |
| Danza Espada | 11 |
| Picotazo | 15 |
| Garra Metal | 16 |
| Contoneo | 19 |
| Rayo Burbuja | 24 |
| Ataque Furia | 28 |
| Salmuera | 33 |
| Acua Jet | 36 |
| Torbellino | 39 |
| Neblina | 46 |
| Pico Taladro | 52 |
| Hidrobomba | 59 |

### ATAQUES DE FROSLASS

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Nieve Polvo | 1 |
| Malicioso | 1 |
| Doble Equipo | 1 |
| Impresionar | 1 |
| Doble Equipo | 4 |
| Impresionar | 10 |
| Viento Hielo | 13 |
| Rayo Confuso | 19 |
| Viento Aciago | 22 |
| Espabila | 28 |
| Seducción | 31 |
| Canto Helado | 37 |
| Granizo | 40 |
| Ventisca | 51 |
| Mismodestino | 59 |

### ATAQUES DE BASTIODON

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Placaje | 1 |
| Protección | 1 |
| Mofa | 1 |
| Eco Metálico | 1 |
| Mofa | 6 |
| Eco Metálico | 10 |
| Derribo | 15 |
| Def. Férrea | 19 |
| Contoneo | 24 |
| Poder Pasado | 28 |
| Bloqueo | 30 |
| Aguante | 36 |
| Repr. Metal | 43 |
| Cabezahierro | 52 |

### ATAQUES DE STEELIX

| Ataque | Nivel |
|---|---|
| Colmillo Rayo | 1 |
| Colmillo Hielo | 1 |
| Colmillo Ígneo | 1 |
| Chapoteolodo | 1 |
| Placaje | 1 |
| Fortaleza | 1 |
| Atadura | 1 |
| Chirrido | 6 |
| Lanzarrocas | 9 |
| Furia | 14 |
| Tumba Rocas | 17 |
| Tormenta Arena | 22 |
| Portazo | 25 |
| Pulimento | 30 |
| Dragoaliento | 33 |
| Cola Férrea | 38 |
| Triturar | 41 |
| Doble Filo | 46 |
| Roca Afilada | 49 |

**4.- ¿Cuál es el mejor momento para atrapar un Yamma en el gran pantano?**
No hay un momento mejor que otro. Ponte a ello y cuando lo tengas, bienvenido sea tu Yanma.

**5.- Y última pregunta, ¿qué ataques aprenden: Luxray, Floatzel, Empoleon, Froslass, Bastiodon y Steelix y a qué nivel?**
Los tienes aquí mismo.

***Antonio.***
*Email.*

## SUNFLORA Y PORYGON

**Hola, mi consulta es la siguiente, me llamo Alex, soy muy bueno jugando a Pokémon, es la primera vez que escribo a ya van mis preguntas.**

**1.- ¿A qué nivel evoluciona Pupitar?**
Al nivel 55.

**2.- ¿Dónde pudo conseguir a un Sunflora y Porygon?**
El único modo es transferirlos al Parque Compi desde una edición anterior de GBA.

***Alex.***
*Email.*



## LOS POKéMON OSCUROS

Es la primera vez que mando un correo a la revista pero espero que me contesten ¡GRACIAS!

1.- ¿Cómo se consiguen los Pokémon oscuros después de Lugia en el XD: Tempestad oscura?
Fácil, o aparecen en el mismo sitio donde estaban la primera vez o tendrás que buscar a Discal. Este personaje llevará siempre algún Pokémon oscuro que no hayas podido capturar antes, cada vez que te enfrentes a él.



DISCAL. Este simpático personaje es el que te permitirá atrapar a todos los Pokémon Oscuros.

2.- ¿Por qué a veces salen fantasmas en la Mansión Encantada y no podemos hablar con ellos?
Pues porque los fantasmas no hablan con las personas... qué miedo daría si no...

***Álvar Bueno.***
*Email.*

## TODAS LAS BAYAS EN DIAMANTE Y PERLA

Hace mucho tiempo que leo esta revista. Nunca le había escrito hasta ahora en parte porque su revista resolvió las pocas dudas que tenía acerca de los Pokémon. Con las nuevas ediciones, sin embargo, surgen muchas nuevas preguntas. Espero que responda a las mías y gracias.

1.- Si cubres un mismo árbol de miel varias veces, ¿aparecerán en ellos Pokémon más raros?
No.

2.- ¿Sabe qué es lo que hay en las puertas guardadas por las criadas de la mansión Pokémon?
Si lo supiera hubiera publicado un reportaje de 15 páginas junto con sus fotos correspondientes en la revista.

3.- ¿Gabite sólo se puede encontrar en la entrada oculta que hay bajo el camino de bicis?
A Gabite no se le encuentra salvaje, si quieres conseguir a Gible sí que puedes encontrarlo en la Cueva Extravío entrando por esa entrada que dices. Es el único sitio donde aparece este Pokémon.

4.- Usted una vez dijo que para entrar en el edificio de las cintas tenías que llevar en total 12 cintas en tu equipo, pero yo creo (no estoy seguro porque borré esa partida) que mi equipo contenía un número de cintas mayor y no me dejaban entrar. ¿Podría aclarármelo?¿Y podría también comunicarme qué hay dentro?
Aparte de conseguir ese número de cintas, tiernes que ganar los concursos por lo menos en nivel normal. Dentro hay una tienda de cintas exclusivas y un lugar donde dan masajes a tus Pokémon.

**PARA ENTRAR EN EL EDIFICIO DE LAS CINTAS DEBES TENER AL MENOS 12 CINTAS EN TU EQUIPO, Y GANAR LOS CONCURSOS EN NIVEL NORMAL COMO MÍNIMO.**

5.- ¿Podría hacer una lista de las bayas de Perla y Diamante?
Todo tuyo.

***Tom Hawkins Jefferson.***
*Email.*

**BAYAS QUE APARECEN EN PERLA Y DIAMANTE**

| Nombre | Lugar | Pokémon que puede llevarla |
|---|---|---|
| Acardo | Ciudad Pradera | Ponyta salvaje |
| Alcho | Ciudad Pradera | Swellow o Taillow salvaje |
| Algama | Forja Fuego | - |
| Andano | Plaza Amistad | - |
| Ango | Ruta 215 | - |
| Anjiro | Ciudad Pradera | Gible salvaje |
| Aostan | Plaza Amistad | - |
| Arabol | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Aranja | Pueblo Aromaflor | - |
| Aricoc | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Aslac | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Atania | Ruta 205 | - |
| Baribá | Ciudad Pradera | Snorunt salvaje |
| Caoca | Ciudad Pradera | Mawile salvaje |
| Caquic | Pueblo Sosiego | - |
| Chilan | Ciudad Pradera | Rattata o Raticate salvaje. |
| Chiri | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Dillo | Ciudad Pradera | Chimecho o Chingling salvaje |
| Drasi | Ciudad Pradera | Dusclops o Duskull salvaje |
| Enigma | - | - |
| Frambu | Ruta 206 | - |
| Gonlan | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Grana | Ruta 214 | - |
| Gualot | Ciudad Pradera | Buizel o Floatzel salvaje |
| Guaya | Ruta 210 | - |
| Higog | Pueblo Sosiego | - |
| Ispero | Ruta 222 | - |
| Jaboca | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Kebia | Ciudad Pradera | Shroomish salvaje |
| Kouba | Ciudad Pradera | Sunkern salvaje |
| Lagro | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Latano | Ruta 208 | - |
| Lichi | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Magua | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Mais | Plaza Amistad | - |
| Meloc | Ruta 205 | - |
| Meluce | Ruta 221 | - |

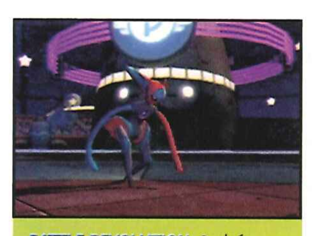
La lista continúa en la página siguiente →

| BAYAS QUE APARECEN EN PERLA Y DIAMANTE | | |
|---|---|---|
| **Nombre** | **Lugar** | **Pokémon que puede llevarla** |
| Monli | Plaza Amistad | - |
| Oram | Ruta 215 | - |
| Pabaya | Ruta 213 | - |
| Pasio | Ciudad Pradera | Phanpy salvaje |
| Payapa | Ciudad Pradera | Primeape o Mankey salvaje. |
| Peragu | Forja Fuego | - |
| Perasi | Ruta 210 | - |
| Pinia | Ruta 208 | - |
| Plama | Plaza Amistad | - |
| Pomaro | Ciudad Pradera | Buneary salvaje |
| Rautan | Plaza Amistad | - |
| Rimoya | Ciudad Pradera | Staravia o Starly salvaje |
| Rudion | Plaza Amistad | - |
| Safre | Ruta 206 | - |
| Sambia | Plaza Amistad | - |
| Tamar | Ciudad Pradera | Finneon o Lumineon salvaje |
| Tamate | Ruta 212 | - |
| Uvav | Ruta 208 | - |
| Wikano | Plaza Amistad | - |
| Wiki | Ruta 210 | - |
| Yapati | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Yecana | Ciudad Pradera | Spoink salvaje |
| Zanama | Ruta 209 | - |
| Zidra | Ruta 210 | - |
| Ziuela | Ruta 212 | - |
| Zonlan | Sólo transfiriéndola desde Rubí, Zafiro o Esmeralda | - |
| Zreza | Pueblo Aromaflor | - |

## LA PIEDRA ESPÍRITU

1.- Ya he puesto la Piedra Espíritu en la torre derrumbada, ¿ahora qué hago?
Hablar con 32 amigos en el subterráneo usando la función "sin cables" de la consola. Cuando lo hagas, podrás conseguir a Spiritomb.

2.- ¿Puedo transferir varias veces los mismos Pokémon desde el Pokémon perla o diamante al Pokémon Battle Revolution?
Puedes pasarlos siempre que quieras porque realmente no los pasas, sólo haces una copia para luchar con ellos en tu Wii. Así que si consigues nuevos Pokémon puedes volver a conectar las dos consolas y volver a copiarlos.



**BATTLE REVOLUTION.** *Podrás jugar con todos tus Pokémon de Nintendo DS en tu Wii, ¡una auténtica gozada!*

***Ana María Romero García***
*Email.*

## PARA LLEGAR A SHARPEDO EN POKéMON RANGER 2

**Hola profesor Oak. Me llamo Raúl y tengo una pregunta de Pokémon Ranger: Sombras de Almia:**

1.- ¿Cómo me puedo deshacer de los torbellinos del mar para hacerme con Mantine (ya sabe, cuando el Sharpedo te quita la llave)?

Si te refieres a las corrientes de agua, no puedes deshacerte de ellas. Simplemente tienes que encontrar otro camino. Para llegar a Mantine lo que tienes que hacer es romper las tablas de madera que hay en el camino con la habilidad de Campo Corte.



**MANTINE.** *Si vas sobre Mantine, podrás atravesar las zonas de agua profunda.*

***Raúl García Moral***
*Email.*

## POKéMON "ILEGALES"

**Hola a todo el equipo de Nintendo Acción. Soy Héctor, tengo 15 años y es la primera vez que escribo. Me gustaría que publicara mi e-mail, ya que tengo preguntas muy difíciles que nadie me ha sabido contestar sobre la legalidad o no de los Pokémon en Diamante y Perla. Espero que conteste, da igual cuando pero por favor publíquelo. Un saludo.**

Hola Héctor, voy a intentar responderte a todas las preguntas que me haces de la manera más clara posible. En realidad podría resumirlo todo en una, ya que tienen que ver todas entre sí.

1.- ¿En que se diferencia un Pokémon legal de uno ilegal?
El Pokémon ilegal puede tener datos defectuosos que dañen tu partida grabada. Suponiendo que no los tenga y sea perfecto... te contestaré con una pregunta: ¿En qué se diferencia una televisión comprada de una robada?

2.- ¿Si un amigo consigue Pokémon ilegales usando pokesav o cualquier otro programa de edición por ordenador y me los pasa, me podría dañar mi juego original?
Ten en cuenta que lo que estás editando con esos programas es el código del juego (código que se compone de ceros y unos), si al editarlo se comete algún error el juego puede quedarse colgado, perder tus datos, etc... En fin, que estarías perjudicándote a ti mismo, y como dice el refrán "no tires piedras contra tu propio tejado".

3.- ¿Podría usar esos Pokémon en mi partida para las batallas Wi-Fi o no me los dejaría entrar?
Nintendo tiene en sus servidores un sistema de comprobación que elimina los Pokémon trucados o dañados. Si lo detecta, no podrás usarlos. Además, sería conseguir ventajas de forma truculenta. Haciendo trampas, vamos.

4.- ¿Realmente se pueden llegar a conseguir Pokémon de 999 de Ev's?
Trucando puedes conseguir cualquier cosa, incluso dañar tu juego o perder todos tus datos grabados...

5.- ¿Por qué el Action Replay o el Gameshark pueden llegar a dañar la partida?

Ya está explicado. Porque lo que haces realmente es modificar el código de programación del juego, y eso ni es ético ni legal.

**6- ¿Qué son los BUGS de un juego?**
La palabra "bug" quiere decir bicho en inglés, y en los programas informáticos o en videojuegos es el término que se utiliza para describir un fallo de programación que provoca un mal funcionamiento. Normalmente son fallos tan pequeños que no interfieren en el desarrollo normal del juego o programa, pero en ocasiones sí pueden producir "cuelgues" del sistema u otro tipo de errores. Estos "bugs" pueden venir de fábrica, es decir, no siempre que se produce un error en el programa es porque se ha modificado ilegalmente, pero es bastante raro que ocurra (por lo menos "bugs" grandes). Tú, por lo pronto, pasa de los Pokémon "ilegales". Te compensará.

**7- ¿Por qué es tan común que los Pokémon shinys sean ilegales?**
Son muy difíciles de conseguir, así que hay gente que piensa que es más fácil "crearlos" de manera ilegal aunque se arriesgan a dañar partidas de sus amigos u otros jugadores.

***Héctor***
*Email.*

## LAS TABLAS DE PODER

**Hola, me llamo Oliver y tengo 12 años, soy un gran fan de Pokémon desde que salieron rojo y azul, tendría unos 4 ó 5 años; le escribo porque me gustaría que respondiera a unas preguntas urgentes. Allá voy:**

**1.- En el Parque Compi, al transferir los Pokémon de otras ediciones a Perla, ¿debo entrar y capturarlos de nuevo?**
Sí, al pasarlos al Parque los Pokémon estarán dentro de éste en su hábitat natural (agua, hierba, etc.). Pero tranquilo, una vez encontrados, no se te escaparán nunca y siempre los capturarás.

**2- ¿Dónde puedo encontrar en la edición Perla y para qué sirven los objetos Bola Luminosa y Huevo Suerte?**
El primero aumenta el Ataque Especial de Pikachu y puedes encontrarlo solamente en algún Pikachu salvaje. El segundo hace que los Pokémon que lo lleven ganen más experiencia y puedes localizarlo en Chansey salvaje.

**3- ¿Qué Pokémon tienen la habilidad recogida y para qué sirve?**
Sirve para encontrar y recoger objetos después de una batalla o en algún lugar del mapa general. Lo tienen Phanpy, Aipom, Meowth, Ambipom, Teddiursa, Zigzagoon, Lioone, Pachirisu y Munchlax.

**4- ¿Dónde están cada una de las tablas de poder?**
Justo aquí encima.

**TABLAS DE PODER**

| Nombre | Lugar |
|---|---|
| Tabla Acero | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Bicho | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Cielo | Liga Pokémon/Subsuelo |
| Tabla Draco | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Fuerte | Ruta 215/Subsuelo |
| Tabla Helada | Ruta 217/Subsuelo |
| Tabla Linfa | Ruta 219/Subsuelo |
| Tabla Llama | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Mental | Ruinas Sosiego/Subsuelo |
| Tabla Oscura | Vieja Mansión/Subsuelo |
| Tabla Pradal | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Pétrea | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Terrax | Puerta Pirita/Subsuelo |
| Tabla Terror | Plaza Amistad/Subsuelo |
| Tabla Trueno | Subsuelo/Poké-reloj |
| Tabla Tóxica | Gran Pantano/Subsuelo |

***Oliver***
*Email.*



**PARQUE COMPI.** *Aunque tengas que capturar los Pokémon transferidos, ¡en este lugar siempre se atrapan a la primera!*

## MIS TROLAS PREFERIDAS

# conseguir a todos los Legendarios

**Nuestro entrenador Eric ha descubierto un método infalible para capturar a todos los Pokémon Legendarios, enfrentar a los Pokémon de Shinnoh y Hoenn, y obtener efectos y artefactos increíbles. ¿Queréis saber cuál es?**

**Hola Eric, hacía tiempo que no ponía una de vuestras ocurrencias, así que al encontrarme con ésta tan detallada (y aprovechando que hay más espacio) he decidido publicarla. Como todo lo que aparece en este apartado de "Mis trolas preferidas", no debéis hacerle caso y simplemente reíros, ya que no es verdad lo que cuenta. ¿Está claro, colegas?**

**Hola profesor, tengo un método para conseguir a TODOS los legendarios y objetos extrararos. Solo tienes que hacer 5 pasos (y mucho ojo porque no son nada sencillos). Ahí van:**

1. Haberse pasado la liga 2 veces.
2. Tener la Pokedéx Nacional.
3. Tener vistos a 300 pokemon.
4. Tener capturados a 200 pokemon.
5. Tener 99 UltraBalls en la bolsa

Después vas al marinero de ciudad Puntaneva y le enseñas tus progresos y te hará subir al barco hacia el "remoto lugar". Después, cuando salgas verás que te da el "ticket espacio" y ves que...¡ESTAS EN HOENN! Allá conseguirás de nuevo la Master Ball y podrás capturar a esos Pokémon (aunque parezca mentira, podrás luchas con Pokémon de Shinoh y de Hoenn). Cuando vuelvas al barco, te cambiará el ticket espacio por el ticket maxi (solo si le das un Dustox al 30) y te dirá que ese ticket te traerá a todas las regiones y a todas sus islas (Lugia, Deoxys, Mew,etc). Y si le traes(además del Dustox) un Rydohn al 40, te dará el copiador de objetos, que multiplica el objeto deseado por las veces que quieras, y el atacador (que suena muy feo pero es bueno), que hace que, si has capturado a un legendario (como por ejemplo un Mew), al cabo de una semana ese Pokémon vuelva a estar allí sin que tú pierdas a tu Pokémon. ¡Menuda bomba, profesor!

***Eric Cugat Herraiz***
*Email*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



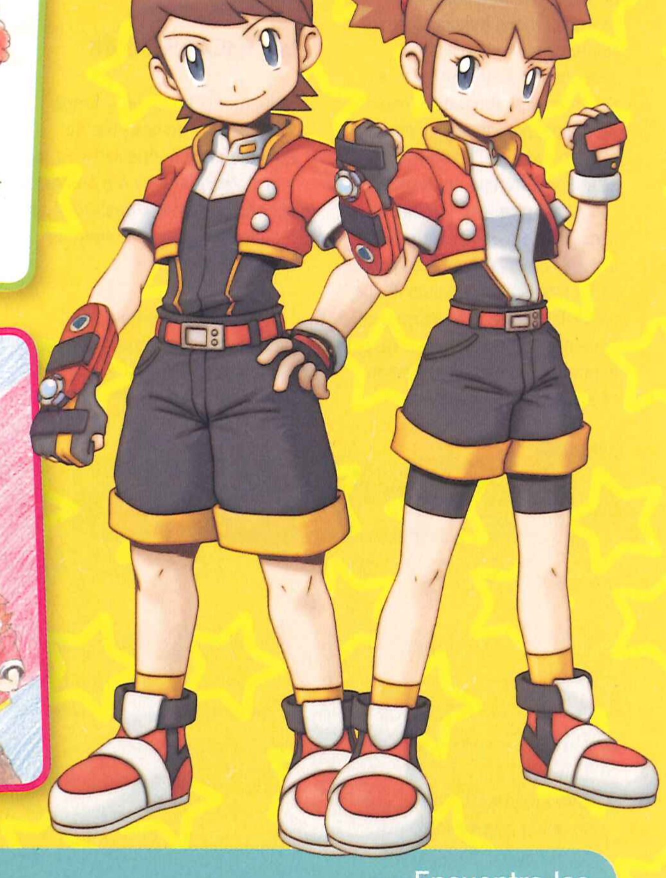

¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!




Francisco Paz (Cáceres)




Marta Sánchez (Madrid)

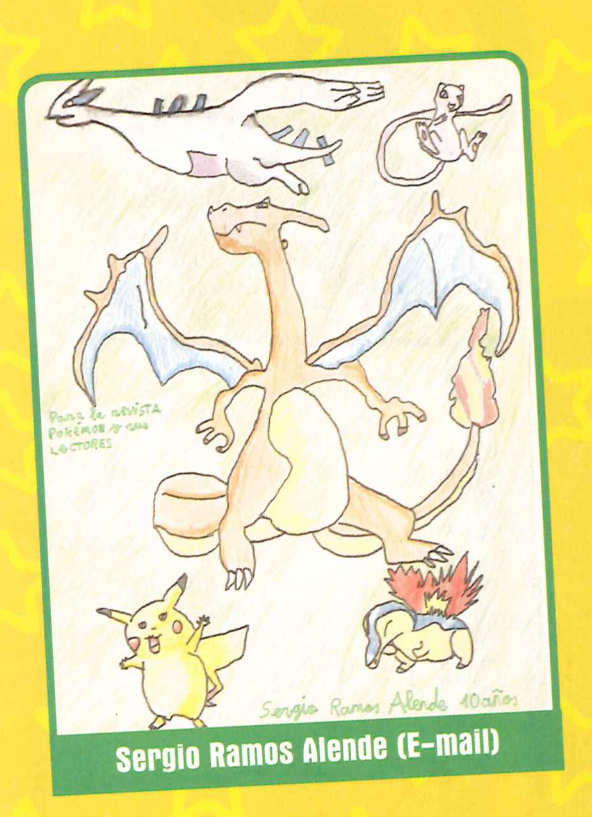


## Busca las diferencias





Encuentra las **seis diferencias** que hay entre estos dos **Chimchar.** Fíjate bien, ten la antena puesta porque... ¡nosotros ya hemos encontrado una!




Sergio Ramos Alende (E-mail)




Alfonso Sánchez (E-Mail)

## ¿Quién es quién?

¿Crees que eres un experto Pokémon? Pues, demuéstralo y descubre a qué Pokémon pertenecen cada una de estas imágenes... ¡suerte, Poké-maníaco!




_ _ _ D _ _ _ _ _ _




_ _ _ _ S _ _



# Poké Artista



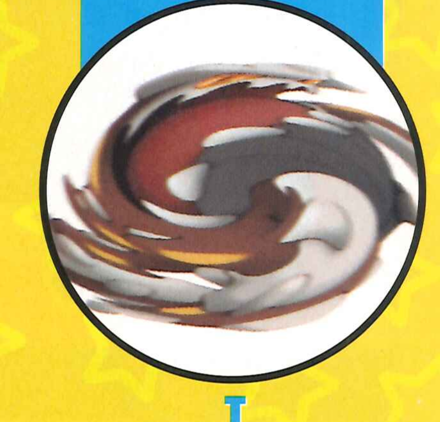

**Leandro Marcaillou, 11 años (Coria del Río, Sevilla)**
**Oak:** –¡Mira, Jimmy, un estupendo muñeco de Piplup! **Jimmy:** –¡Oh, qué obra de arte! ¿De qué está hecho?, ¿es de alguien?, ¿puedo quedármelo? **Oak:** –El material del que está hecho es secreto, es de Leandro, ¡y no te lo puedes quedar! **Jimmy:** –Ni tú, listo.




Federica Gamarra (Murcia)

## PODER PSÍQUICO

**Oak:** –¡A...! **Mari:** –¡No, déjame decirlo a mí! Esteee... El Pokémon que ves ahí desdibujadooo... eees... un Pokémooon, que... **Jimmy:** –¡Por todas las grutas de origen volcánico, di algo! **Mari:** –¿Dialga? No, tonto, no. **Jimmy:** –Pero... **Oak:** –Ya lo digo yo, ¿eh?, que veo que se acaba el espacio y tanto habl... ¡tipo Fuego-Acero!



_ _ _ T _ _ _ _

# Es Pokémon, pero... ¿cuál?

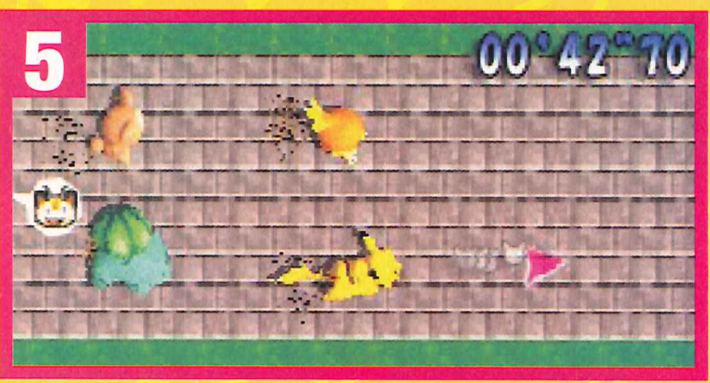
Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1


2

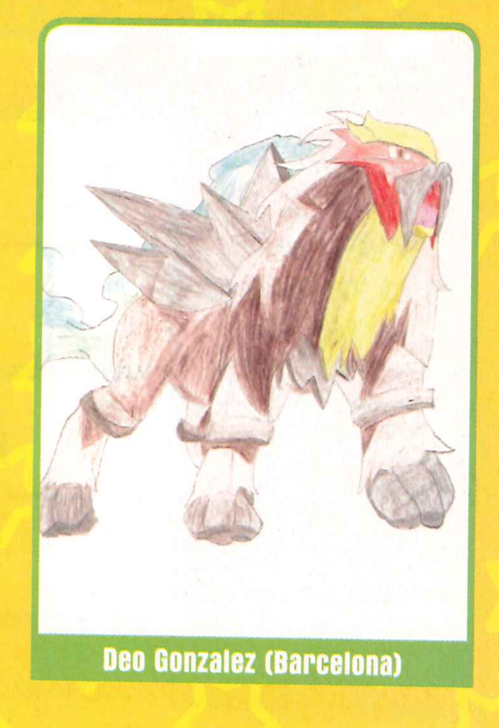

3

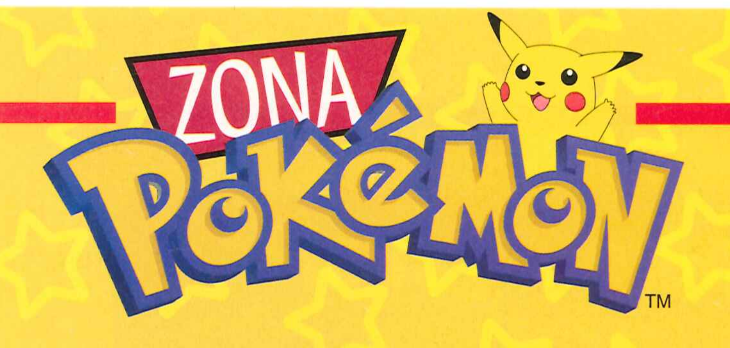

4


5





Álvaro Luque Jiménez (Córdoba)

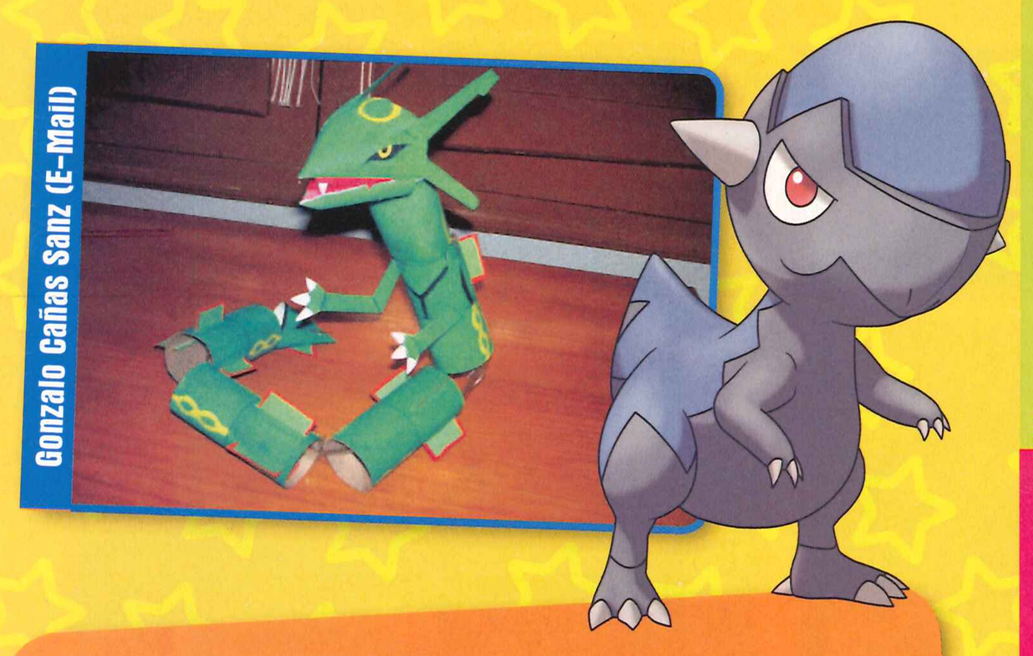

Deo Gonzalez (Barcelona)




# LLAMADAS (¡Yiii-haaa!)

## ¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Pues mándanos tu dibujo, foto, comentario o lo que tú quieras al correo electrónico de la revista: **nintendoaccion@axelspringer.es**
**En el asunto escribe: zona pokemon**


Gonzalo Cañas Sanz (E-Mail)

# Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | | 4 |
| | | 2 | |
| | 4 | | 2 |
| | 1 | 4 | |

## Soluciones pasatiempos

**Diferencias Chimchar**



**Es Pokémon, pero...**

1. Pokémon Battle Revolution (Wii) 2. Pokémon Channel (GameCube) 3. Pokémon Ranger Sombras de Almia (DS) 4. Pokémon Mundo Misterioso Exploradores del Tiempo/ Exploradores de la Oscuridad (DS) 5. Pokémon Dash (DS)

**Quién es quién**

1. Drifloon, 2. Uxie

**Poder Psíquico**

Es Heatran.

**Poké-sudoku**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3 | 4 | 1 | 2 |
| 2 | 1 | 4 | 3 |





3+
www.pegi.info
nintendo Wi-Fi connection
POKéMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA
Nintendo
pokemon.nintendo.es
NINTENDO DS Li
The Pokémon Compa